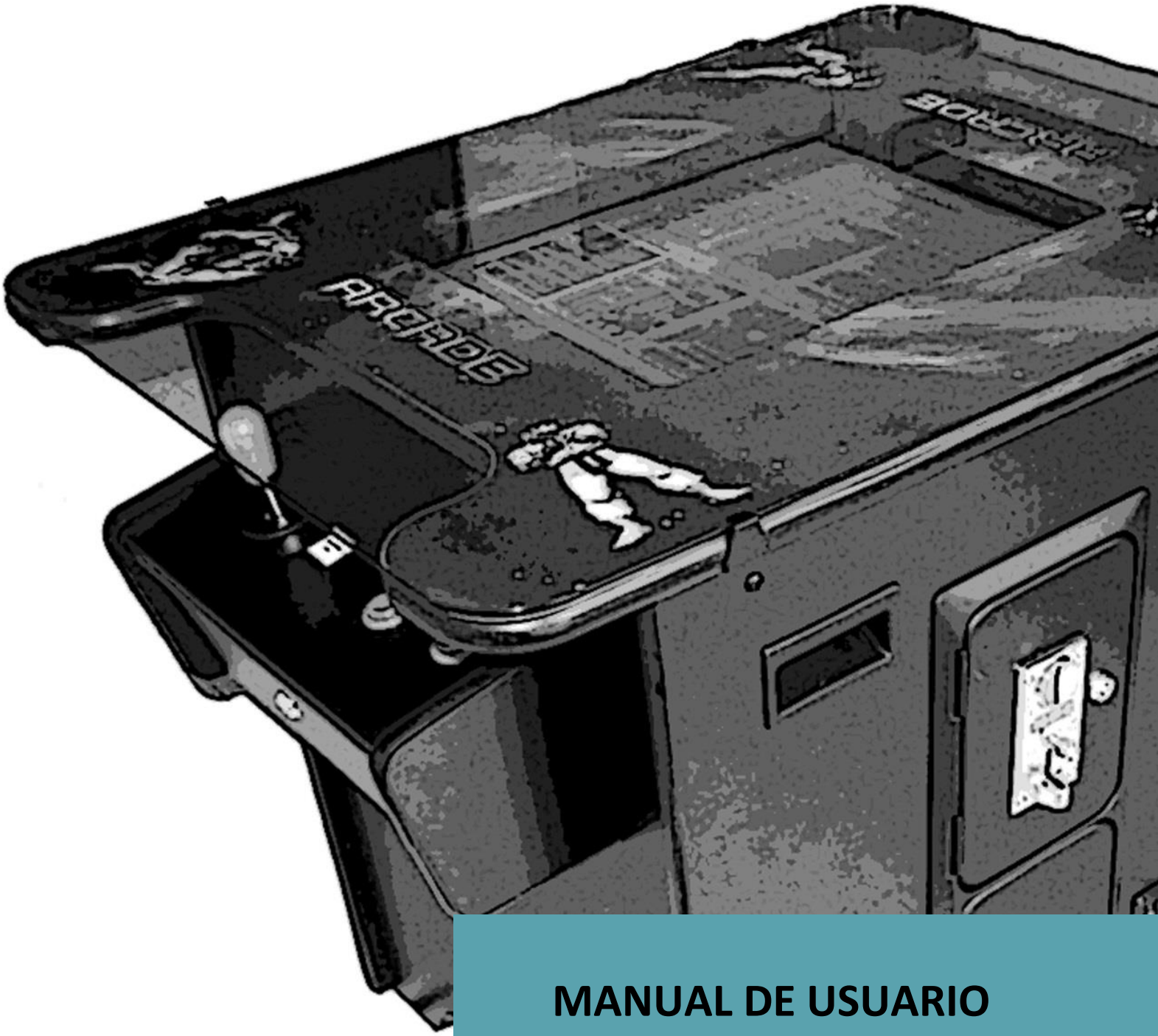


MANUAL DE USUARIO

MÁQUINA ARCADE MODELO TAIL0001p

Última actualización: septiembre 2014
www.KrakenMachines.com

Contenido

1. Contenidos del Envío 3
2. Partes de la Máquina 3
3. ¿Cómo Jugar? 7
4. Configuración de la Máquina 8
5. Juegos incluidos 10
6. Si tienes algún problema 10
7. ¿Quiénes Somos? 11

Kraken Machines (www.KrakenMachines.com) es una marca de Amonite Labs S.L. (www.AmoniteLabs.com) con NIF B-86840980 e inscrita en el Registro Mercantil de Madrid en el Tomo 31509 Folio 156 Sección GNE Hoja 567130

1. CONTENIDOS DEL ENVÍO

Dentro de la caja habrás recibido:

- Una máquina arcade modelo TAIL0001p
- Un cable de alimentación con enchufe español (europeo)
- Dos llaves para acceder al interior de la máquina y de los teclados
- Un pequeño manual del fabricante de la placa de juegos: en el presente manual hay bastante más detalle sobre la máquina, por lo que se recomienda utilizar este en su lugar
- Documentación de compra

Este manual puede encontrarse en formato digital junto con otros recursos de ayuda en http://www.krakenmachines.com/es/content/10-manuales-de-uso-y-recursos-para-tu-maquina-recreativa

2. PARTES DE LA MÁQUINA

La máquina está formada por un mueble de madera con forma de mesa con un monitor puesto en horizontal y dos teclados en dos de los laterales de la máquina, dos puertas delanteras con cerradura (una para acceder al interior de la máquina y otra para la recogida de las monedas introducidas), una puerta trasera mayor que permite acceder más cómodamente al interior y un conector para el cable de alimentación, así como botón de encendido y apagado y un botón de partida gratis en el exterior. Todas las puertas con cerradura se abren con la misma llave (se facilitan dos copias).

Pantalla vertical. El juego cambia la orientación automáticamente con cada turno
Teclado para jugador 2
412 JUEGOS
Teclado para jugador 1
Juega con monedas o con el botón de partida gratis exterior
Tres puertas con llave para acceder al interior de la máquina y otras dos para los teclados

Kraken Machines (www.KrakenMachines.com) es una marca de Amonite Labs S.L. (www.AmoniteLabs.com) con NIF B-86840980 e inscrita en el Registro Mercantil de Madrid en el Tomo 31509 Folio 156 Sección GNE Hoja 567130

La Parte Superior

La máquina tiene el siguiente aspecto y medidas. Todas las medidas se consideran hasta la parte más alta/ancha de la máquina.

El Teclado

Esta máquina tiene controles para dos jugadores, cada uno en un lateral, uno frente al otro. Cada jugador tiene un botón “player one” o “player two”, una palanca de dirección y 3 botones. Los dos teclados tienen una cerradura que permite abrirlos por si es necesario cambiar alguno de los elementos existentes.

Kraken Machines (www.KrakenMachines.com) es una marca de Amonite Labs S.L. (www.AmoniteLabs.com) con NIF B-86840980 e inscrita en el Registro Mercantil de Madrid en el Tomo 31509 Folio 156 Sección GNE Hoja 567130

La Parte Delantera

La parte delantera tiene los siguientes elementos:

- Dos asas para mover la máquina (junto a las otras dos de la parte trasera). Utiliza las asas para levantar y mover la máquina en vez de levantarla del cristal.
- Botón de partida gratis.
- Puerta superior: permite acceder al interior de la máquina donde se encuentra otro botón de “partida gratis” oculto y una rueda reguladora del volumen. En esta puerta se encuentra el mecanismo colector de monedas. Es también necesario abrirla para poder configurarlo, como se verá más adelante.
- Puerta inferior: permite acceder a un cajón en el que están las monedas recolectadas.
- En la parte inferior derecha se encuentra el conector para el cable de alimentación así como el botón de encendido y apagado.
- En la parte inferior izquierda hay una rejilla de ventilación.

La Parte Trasera

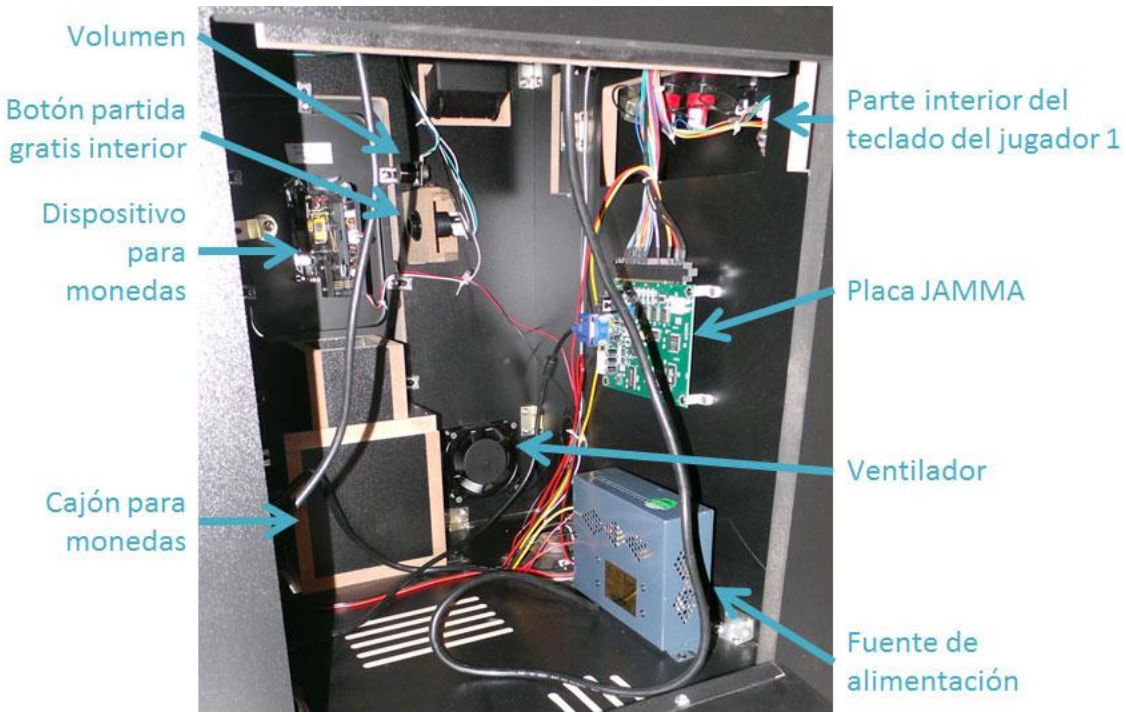
La parte trasera tiene una puerta de mayor tamaño que permite acceder al interior de la máquina para acceder a la placa o al monitor.
Cuenta también con dos asas para mover la máquina junto a las dos existentes en la parte frontal.

Kraken Machines (www.KrakenMachines.com) es una marca de Amonite Labs S.L. (www.AmoniteLabs.com) con NIF B-86840980 e inscrita en el Registro Mercantil de Madrid en el Tomo 31509 Folio 156 Sección GNE Hoja 567130

El Interior

Con cualquiera de las dos llaves que se incluyen en el envío es posible abrir la puerta trasera y acceder al interior de la máquina. Es importante no permitir que niños o personas ajenas accedan al interior ya que podrían sufrir algún accidente y/o desconectar alguno de los elementos y provocar que la máquina dejara de funcionar.

En el interior se encuentran los siguientes elementos:



- La parte trasera del monitor en la parte superior.
- La parte trasera del colector de monedas, la rueda para ajustar el volumen y el botón de partida gratis. A estos controles se accede más fácilmente a través de la puerta frontal superior.
- La parte trasera del cajón para recoger las monedas que han sido introducidas en el colector de monedas. Para acceder realmente a este cajón, es necesario abrir la puerta frontal inferior.
- A los dos lados se pueden ver los controles de los teclados (a la derecha el del jugador uno y a la izquierda el del jugador dos). Es más fácil acceder a cada uno de estos teclados usando las puertas debajo de cada uno de ellos.
- La placa Jamma en la que están almacenados todos los juegos.
- Un ventilador que se conecta con la rejilla de la parte frontal para liberar calor.
- La fuente de alimentación, encargada de transformar la corriente alterna en continua para proporcionar energía a los distintos componentes.

Kraken Machines (www.KrakenMachines.com) es una marca de Amonite Labs S.L. (www.AmoniteLabs.com) con NIF B-86840980 e inscrita en el Registro Mercantil de Madrid en el Tomo 31509 Folio 156 Sección GNE Hoja 567130

El Colector de Monedas

Dispositivo para introducir monedas para acceder a los juegos permite monedas de cualquier parte del mundo o incluso fichas. Es necesario configurarlo para utilizar un tipo concreto de monedas.

La configuración que se indica a continuación solo es necesario realizarla una vez, si se va a utilizar la máquina con monedas. Si no se quieren utilizar monedas, el botón "partida gratis" en la interior de la máquina permite añadir créditos sin necesidad de introducir monedas.

La configuración se hace en dos pasos:

1. Establecer la moneda que aceptará el dispositivo. Esta configuración se realiza físicamente en el dispositivo introduciendo una moneda de muestra. Puede verse en este apartado la descripción detallada.

Utiliza monedas a partir de 10 céntimos ya que, las monedas de cobre podrían quedarse atascadas dentro del mecanismo. Si esto ocurriera, introduce una moneda aceptada para ayudar a que salga la que se ha quedado atascada.

2. Configurar cuántos créditos se obtienen cuando se introduce la moneda especificada. Para configurar cuántas monedas es necesario introducir por partida mira la sección 4. Configuración de la Máquina.

Si quieres utilizar la máquina con el colector de monedas debes deshabilitar el botón de "partida gratis" que se encuentra en la parte frontal exterior de la máquina. Para ello es necesario acceder al interior por la puerta trasera y desconectar físicamente con mucho cuidado el cable verde que conecta el botón tirando ligeramente de este cable.

3. ¿CÓMO JUGAR?

Asegúrate que la máquina está enchufada y que el botón de encendido está en la posición del 1 pulsado. Tras una breve fase de autochequeo, la máquina muestra el menú.

PLAYER ONE
Para moverse entre juegos de la lista (debes tener al menos un crédito)
PLAYER ONE
Para jugar el juego seleccionado
5 seg
PLAYER ONE
Para salir del juego y volver al menú

Kraken Machines (www.KrakenMachines.com) es una marca de Amonite Labs S.L. (www.AmoniteLabs.com) con NIF B-86840980 e inscrita en el Registro Mercantil de Madrid en el Tomo 31509 Folio 156 Sección GNE Hoja 567130

Introduce una moneda o pulsa el botón de partida gratis para moverte entre los juegos. Utiliza la palanca para moverte. Si estando en el último la mueves abajo o a la derecha, se pasa a la siguiente página, hasta visualizar los 60 juegos.

Si estando sobre cualquier juego pulsas el primer botón azul o rojo ("S1"), se entra en un modo de demostración en el que se visualiza la intro y unos segundos del juego.

Para jugar, pulsa el botón "Start" ("player one" o "player two" para jugar a una partida con uno o con dos jugadores, respectivamente).
Cada juego necesita unos controles distintos (la palanca y alguno o todos de los botones). Si se está jugando a dos jugadores, una vez el primer jugador pierde el turno, la pantalla cambia la orientación automáticamente para que el segundo jugador la vea correctamente y así sucesivamente.
Cuando la partida finaliza, se vuelve automáticamente al menú.

4. CONFIGURACIÓN DE LA MÁQUINA

La máquina ya viene configurada con unos parámetros por defecto válidos para el funcionamiento normal. Accede solo a esta configuración si necesitas modificar alguno de los parámetros que se indican a continuación.

Para configurar la máquina hay que acceder al menú de "Setup". Para ello, asegúrate de que la máquina está apagada. Hay que abrir la puerta trasera (con la llave suministrada) y pulsar el botón "S1" que se encuentra en el frontal de la placa JAMMA, junto al cable de vídeo. Al final de la pantalla de inicio que aparece al encender la máquina, justo en el momento en que lo solicita.

La placa JAMMA incluye dos conmutadores físico en ese mismo lateral, junto al botón "S1", que nunca deben cambiarse de posición cuando la placa está encendida:

Los conmutadores de la placa Jamma permite modificar las siguientes opciones:

Conmutador	Opción	Descripción
1	**Modo de la pantalla**	Indica si la pantalla es de tipo CGA ("Off") o VGA ("On"). **No modificar.**
2	**Tipo de Máquina**	Indica si la máquina es de tipo Upright ("Off") Cocktail ("On"). **No modificar.**

Si se pulsa el botón S1 en el momento adecuado se accede a un menú de configuración con las siguientes opciones:

Kraken Machines (www.KrakenMachines.com) es una marca de Amonite Labs S.L. (www.AmoniteLabs.com) con NIF B-86840980 e inscrita en el Registro Mercantil de Madrid en el Tomo 31509 Folio 156 Sección GNE Hoja 567130

Elemento	Descripción
1. Exit	Salir del menú de configuración y devolver la máquina a su modo normal de funcionamiento.
2.- JAMMA I/O TEST	Permite probar todos los botones y palancas de la máquina para segurar su correcto funcionamiento.
3.- Load Factory Default (Upright)	Carga los valores de configuración por defecto para máquinas de tipo “upright” o vertical. **IMPORTANTE: no es necesario usar esta opción, ya que recibirá la placa configurada con los valores correctos para su máquina.**
4.- Load Factory Default (Cocktail)	Carga los valores de configuración por defecto para máquinas de tipo “cocktail” o mesa horizontal. **IMPORTANTE: no es necesario usar esta opción, ya que recibirá la placa configurada con los valores correctos para su máquina.**
5.- Show Serial Number	Mostrar el número de serie de la placa JAMMA (también figura en la pegatina adheridad a la propia placa).
6.- Game Settings	Configurar las opciones generales de juego (ver más abajo).
7.- Coin Settings	Muestra las opciones para configurar el número de créditos necesarios al introducir monedas.
8.- Show Coin Counter	Muestra el contador de monedas.

Para moverse por el menú usa la palanca y selecciona la opción deseada con el botón “1P”.
El menú **“Game settings”** contiene las siguientes opciones:

Elemento	Descripción
1. Display mode	Muestra la posición del conmutador 1 (ver más arriba), por lo que no puede modificarse desde este menú.
2. System Mode	Elige el modo de funcionamiento de la placa entre “Normal Play” (normal, para jugar) y “Config/Edit Games”, que permite editar la lista de juegos, su dificultad, el número de vidas y la configuración de los mismos. **Se recomienda mantener siempre en “Game Mode” (normal)**
3. Flip Screen	Muestra la posición del conmutador 2 (ver más arriba), por lo que no puede modificarse desde este menú.
4. Free Play	Cuando está a “ON” permite jugar sin introducir monedas, solo pulsando la tecla “1P” para añadir créditos. Si está en "OFF" será necesario introducir una moneda o pulsar el botón de partida gratis para poder jugar.
5. Game Mode	Puede configurarse a “All Games” (todos los juegos, de forma que siempre se permitirá al jugador seleccionar el que desee) o “Single Game” (juego único). **Se recomienda dejar a “All Games”**, ya que resulta imposible modificar el juego por defecto del modo

Kraken Machines (www.KrakenMachines.com) es una marca de Amonite Labs S.L. (www.AmoniteLabs.com) con NIF B-86840980 e inscrita en el Registro Mercantil de Madrid en el Tomo 31509 Folio 156 Sección GNE Hoja 567130

Elemento	Descripción
	"Single Game" al carecer este modelo de máquina de botón "D".
6. Free Browser	Permite ("ON") o restringe ("OFF") navegar por la lista de juegos sin introducir una moneda antes. No tiene efecto si "Free Play" (ver más arriba) está configurado a "ON".
7. Stop Timer	Cuando está a "ON" detiene el contador de 60 segundos que aparece en el menú de selección de juegos, y que inicia automáticamente el juego seleccionado al llegar a cero. Se recomienda dejar a "ON".
8. Music	Reproduce ("ON") o no ("OFF") música mientras se está en el menú de selección de juegos. Se recomienda dejar a "OFF".

5. JUEGOS INCLUIDOS

Más de 400 juegos verticales para 1 o 2 jugadores (por turnos) de 8 bits originalmente publicados a principios de los 80, incluyendo clásicos como Donkey Kong, Pac-Man (el Comecocos) o 1941 pero también éxitos más recientes como el famoso Tetris.

Puedes ver el listado completo en http://www.krakenmachines.com/es/content/37-listado-de-412-juegos-clasicos-arcade.

6. SI TIENES ALGÚN PROBLEMA

Si tienes cualquier problema, consulta la sección de Manuales y Recursos en http://www.krakenmachines.com/content/10-manuales-y-recursos

O contacta con nosotros a través de cualquiera de los canales indicados en la sección http://www.krakenmachines.com/contactenos

Kraken Machines (www.KrakenMachines.com) es una marca de Amonite Labs S.L. (www.AmoniteLabs.com) con NIF B-86840980 e inscrita en el Registro Mercantil de Madrid en el Tomo 31509 Folio 156 Sección GNE Hoja 567130

7. ¿QUIÉNES SOMOS?

Kraken Machines es una tienda online de la empresa Amonite Labs S.L. dedicada a la venta de máquinas recreativas clásicas con juegos originales y en distintos modelos.

Amonite Labs nace en 2013 para la venta online de productos de distinta naturaleza pero con un objetivo claro: satisfacer las necesidades de nuestros clientes a través de productos de calidad cuidando al máximo todo el proceso.

OFRECER EL MEJOR PRODUCTO

Seleccionar a los mejores fabricantes de máquinas, cuidando el diseño y que los juegos sean los originales. Nos preocupamos por ofrecerte distintos modelos para que encuentres el que mejor se adapta a tu espacio y presupuesto.

CON LA AYUDA QUE NECESITES

Ofrecerte toda la información que puedas necesitar para elegir con criterio el producto que más te conviene con descripciones, fotos y vídeos completos en la web y atención por correo y teléfono para responder a cada una de tus dudas.

PARA QUE SIEMPRE ESTÉS SATISFECHO

Darte soporte posterior a tu compra para cualquier duda y posibilidad de devolver el producto si tiene un problema. Nuestro trabajo no termina cuando te vendemos una máquina sino que queremos que estés orgulloso de tenerla durante muchos años.

¡Gracias por comprar en Kraken Machines!

Kraken Machines (www.KrakenMachines.com) es una marca de Amonite Labs S.L. (www.AmoniteLabs.com) con NIF B-86840980 e inscrita en el Registro Mercantil de Madrid en el Tomo 31509 Folio 156 Sección GNE Hoja 567130